TV-DARTS

★★★★★

PLUG-IN TV DARTS BOARD

取扱説明書

<URL> http://tv-darts.epoch.jp

遊ぶ前に必ず下記文と取扱説明書をよく読んでから使用してください。

⚠注 意

必ずお読みください。

●小さな部品があります。口の中に絶対に入れないで下さい。窒息などの危険があります。
●AVケーブルやACアダプタのコードを首にかけてふざけたり、乱暴に遊ばないで下さい。窒息などの危険があります。
●誤飲・コードによる事故の危険がありますので、小さなお子様には絶対に与えないで下さい。
●ダーツは、人や動物などに向けて絶対に投げないで下さい。失明やケガなどの危険があります。
●ダーツの先端は、機能上尖っていますので危険です。使用目的以外は絶対に使わないで下さい。

《ACアダプタの誤使用は、火災や感電など重大な事故の原因となります。下記に注意して下さい。》

まきつけない　くちにいれない　みずにぬらさない　ひとにむけない

●感電注意。濡れた手でACアダプタを触らないで下さい。
●使用後は必ずACアダプタをコンセントから抜いて下さい。
●ACアダプタを抜くときは、電源コードを引っ張らないで、必ずコネクター部分を持って抜いて下さい。
●たこ足配線は絶対にしないで下さい。
●電源コードを無理に曲げたり、ねじったり、強く引っ張ったり、加工したりしないで下さい。
●電源コードの上に家具・電化製品・置物など重いものを絶対に乗せないで下さい。
●電源コードが痛んだら(接触不良や断線など)、すぐに使用を中止し、新しいACアダプタに交換して下さい。
●家庭用電源100Vに接続して下さい。
●ACアダプタは専用品ですので付属のACアダプタ以外は使用しないで下さい。又、同梱のACアダプタをほかの商品に使用しないで下さい。
●野球投げなどの過度の力でダーツを投げないで下さい。手や肩などを痛める恐れがあります。
●ダーツボードを設置する時は、ダーツボードを十分に支え得る強度が有る壁を選んで下さい。強度の弱い壁に設置すると、落下などの危険があります。また安全のため取り付け金具にゆるみなどが無いかどうか定期的に確認して下さい。
●ダーツを投げる時は、ダーツボードの付近に、人や動物がいない事を十分に確認して下さい。
●お子様が遊ぶ場合は、必ず保護者の監視のもとで遊んで下さい。
●遊んだ後は、床などに放置せず、小さなお子さまの手の届かない所に保管して下さい。また、遊んだ後は、折れたチップやダーツの紛失などがないかどうか必ず確認して下さい。

使用上の注意

・本製品は、ソフトチップダーツ専用です。スティールチップダーツは絶対に使用しないで下さい。破損、故障などの原因になります。
・壁などにダーツが当たるとキズがつく場合がありますので注意して下さい。
・破損・故障・変形などの原因になりますので、AVケーブルや電源コードを引っ張ったり、ダーツボードを落とすなど強い衝撃を与えたり無理な力を加えたりしないで下さい。
・破損・故障・変形などの原因になりますので、野球投げなどの過度の力でダーツを投げないで下さい。
・取扱説明書に明記されている部分以外の分解・改造は行わないで下さい。
・電源を切る時は、取扱説明書をよく読んでから行って下さい。電源の切り方によっては記録したデータが消えてしまう恐れがあります。
・断線の原因になりますので、コードを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いて下さい。
・高温・多湿の場所や直射日光の当たる場所での使用、保管は行わないで下さい。
・屋外では遊ばないで下さい。
・防水性はありません。水に濡らさないで下さい。
・透明袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨てて下さい。
・接続するテレビによっては、ゲーム中の音の大きさとテレビ番組などの音の大きさに差がある場合があります。そのような場合は、テレビ番組を切り替える時に音量を調整して下さい。
・プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続しないで下さい。残像現象(画面焼け)が生じることがあります。
・本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので使用できません。

※パッケージや取扱説明書の画面写真および商品は、開発中のものです。実際の画面や商品と多少異なる場合があります。

対象年齢16才以上

EPOCH 株式会社エポック社

セット内容

・本体(ダーツボード)　・AVケーブル(約5m)　・ACアダプタ(約5m)　・ダーツ(6本)
・交換用チップ(30個)　・取り付け金具(木ねじ×3本)　・ステッカー
・交換用セグメント(2個)　・保証書　・ルールブック
・取扱説明書(本書)

各部の名称

●上図の様に組み立ててご使用下さい。
●フライトは広げて、シャフトの十字の切り込みに奥まで差し込んで下さい。

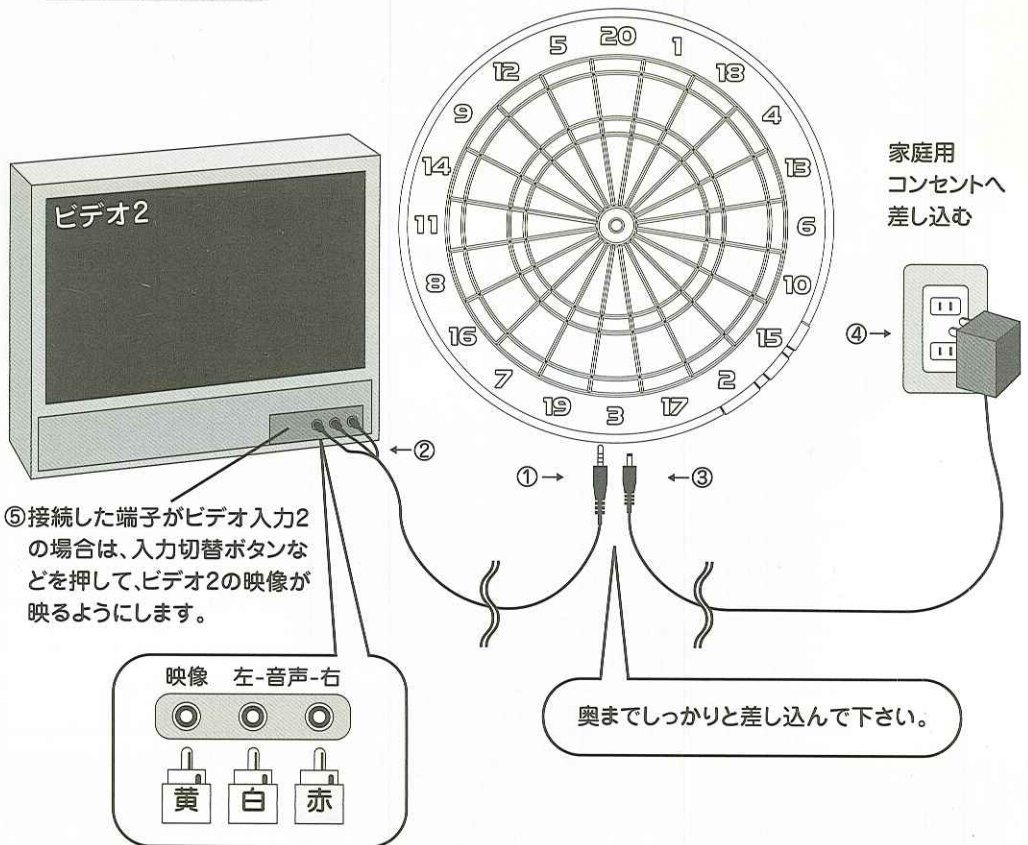
接続方法

付属のAVケーブル・ACアダプタを使って下図のように接続して下さい。

ビデオ2

家庭用コンセントへ差し込む

④→　←②　①→　←③

⑤接続した端子がビデオ入力2の場合は、入力切替ボタンなどを押して、ビデオ2の映像が映るようにします。

奥までしっかりと差し込んで下さい。

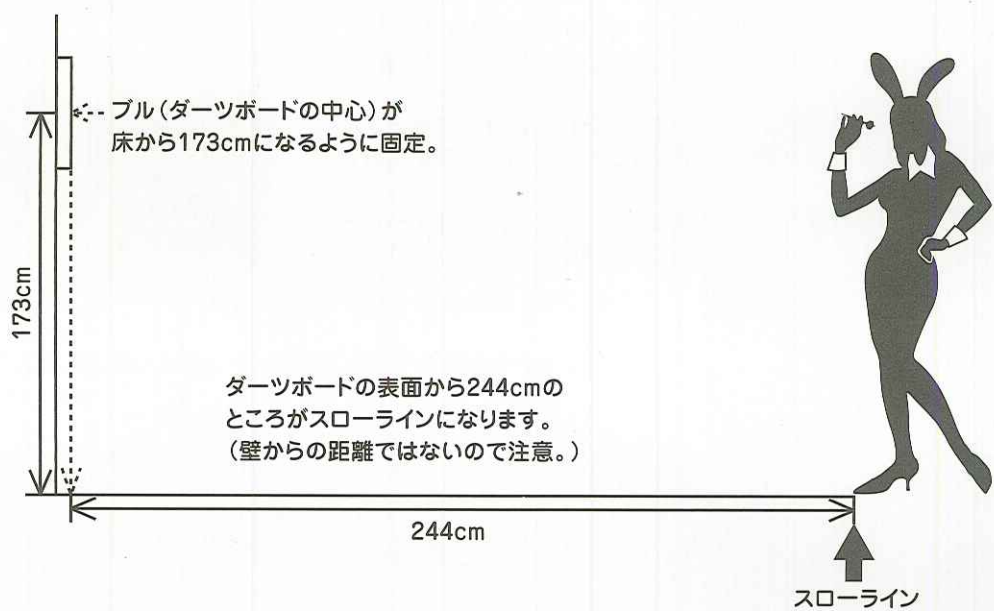
①AVケーブルのプラグが1つの方を、本体下側のAVケーブルコネクタに差し込んで下さい。AVケーブルは本体にしっかりと差し込んで下さい。
②AVケーブルのプラグが3つの方を、テレビの外部入力端子に接続します。3本のプラグは必ずテレビ側の同じ色の端子に接続して下さい。
(テレビに外部入力端子がない場合、テレビに接続されたビデオデッキなどを通して接続することができます。詳しくはビデオデッキなどの取扱説明書をよくお読み下さい。)
③ACアダプタを本体下側のACアダプタコネクタに差し込んで下さい。
④ACアダプタを家庭にあるコンセントに差し込んで下さい。
⑤テレビの「入力切替ボタン」などを押して、外部入力した映像が映るように調整して下さい。テレビの外部入力端子、入力切替についてはテレビの取扱説明書をよくお読み下さい。

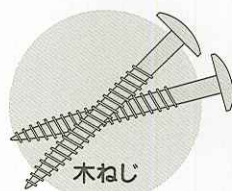
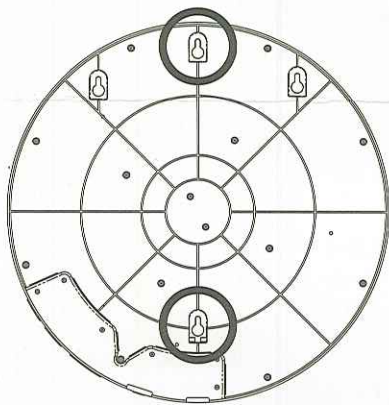
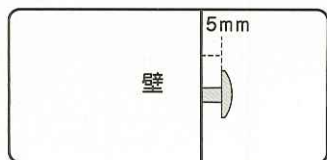
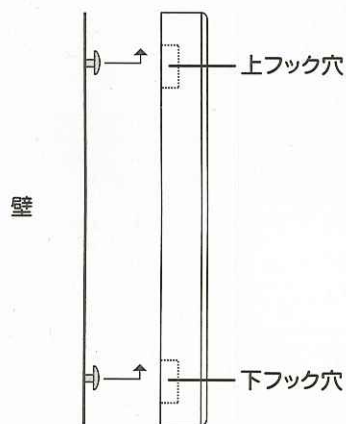
⚠注 意

※断線の原因となりますので、各種ケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いて下さい。
※AVケーブルのプラグは、しっかりと奥まで差し込んで下さい。プラグが奥まで差し込まれていないと、テレビ画面に何も映らなかったり、画面が乱れたりする場合があります。

設置方法と設置例

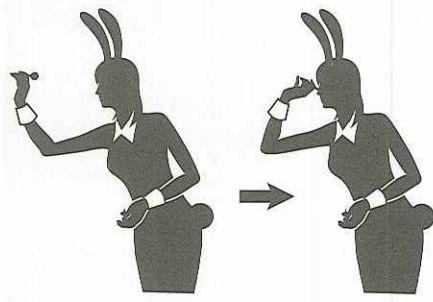
距離

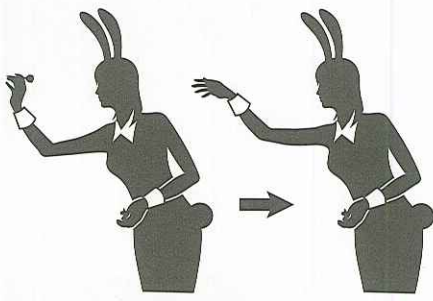
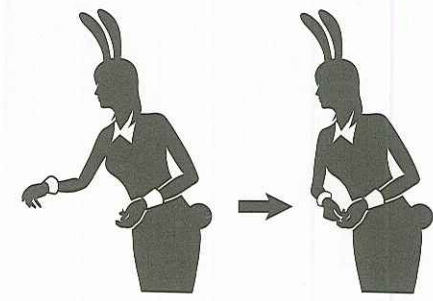
注意！ ダーツボードを設置する時は、ダーツボードを十分に支え得る強度が有るところを選んで設置して下さい。

設置方法

注意！ 必ず柱にねじを打ち込んで下さい。壁にねじを打つときは、裏に柱があるかどうか、必ず確認して下さい。

① 図のフック穴にねじ頭を引っ掛けて固定をします。中心が173cmの位置にくるように位置決めをし、木ねじを必要な位置に設置して下さい。
その際、木ねじは最後まで壁に埋め込まず、首の部分を5mm程度壁から出しておくようにして下さい。

＜取り付け例＞
上下2箇所のフック穴を利用して、壁に取り付けてください。

木ねじは最後まで壁に埋め込まず、首の部分を5mm程度壁から出しておくようにして下さい。

② 上下のフック穴にしっかりと木ねじを引っ掛けて下さい。
設置後、左右に軽く動かして外れない事を確認して下さい。

注意！ ダーツボードの下側にあるフック穴には必ず木ねじが引っかかるように設置して下さい。下側を固定しない場合、ダーツの矢を引き抜く際、ダーツボードに負担がかかり危険です。

注意！ ダーツの矢がボードからそれたり、矢が跳ね返ることが予想されますので、テレビを置く位置はスローラインの後ろ側にして下さい。

ダーツの投げ方の基本

①アドレス
狙うポイントを見て、図のように構えて下さい。
ダーツを持つ時は、ダーツの重心を持つように心がけましょう。

②テイクバック
ひじの位置を動かさず、耳の辺りまでダーツを引き寄せます。この時、手のひらが上を向くようにすると、余分な力が手首にかかりません。

③リリース
ひじの位置を変えずに、引き寄せたダーツをポイントに向かって投げます。ひじを中心に動かした腕が最も高い位置にきた時にダーツをリリースして下さい。ダーツを支えている指は、すべて同時に離しましょう。紙飛行機を投げるようなイメージで投げると、上手く投げることができます。

④フォロースルー
投げ終わった腕は無理に止めず、自然にゆっくりと止め、ダーツがボードに刺さったのを見たら、視線をそらさずに、次のスローイングの準備に移ります。

⚠注 意

・野球投げは絶対にしないで下さい。
・ダーツは、人や動物などに向けて絶対に投げないで下さい。失明やケガなどの危険があります。
ダーツを投げる時は、周りの人や物にあたらないように注意して下さい。

ダーツの抜き方

的に刺さったダーツを抜くときは、時計回りにまわしながら抜いて下さい。こうすることでチップが緩みにくく、ボードへの負担も軽減することができます。
万が一、チップが折れてダーツボードに先端部分だけ残ってしまった場合は、ラジオペンチなどで抜くか、奥まで入ってしまった場合は裏面「メンテナンスの方法」をご覧の上、チップを除去して下さい。

ダーツゲームの基礎知識

ダーツボードの見方

シングルエリア
ダブルでもトリプルでもない、それ以外のエリアをシングルエリアといいます。
外周に書かれている数字がそのまま得点としてカウントされます。

ダブルエリア
一番外側のリングがダブルエリアです。
外周に書かれている得点の2倍の得点がカウントされます。

トリプルエリア
内側のリングがトリプルエリアです。
外周に書かれている得点の3倍の得点がカウントされます。

シングルブル
外側のブル。ソフトダーツではゲームによって得点が50点、または25点の場合があります。
オプションでどちらかを選ぶこともできます。
※製品の構造上、シングルブルに当たってもダブルブルの判定になることがあります。

ダブルブル
ダーツボードの中心。
50点がカウントされます。

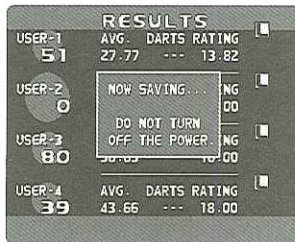
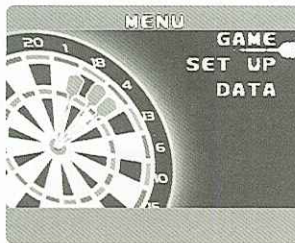
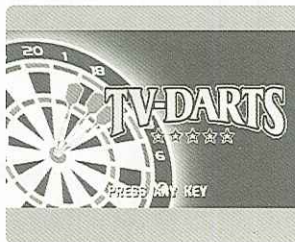
ゲームの基本進行

●ダーツのゲームはさまざまなものがありますが、どのゲームも「1スロー、3ダーツ」が基本です。
自分の順番が回ってきたら、3本矢を投げて本体右下PLAYER CHANGEキーを押して下さい。
●実際のルールではダーツが的から外れた場合も、1投と数えます。コンピュータでは外れたダーツを判定することができませんので、はずれた場合はDOWNキーを押してOUTを自己申告して下さい。

ゲームの始め方

①本体側面右下にある電源スイッチをONにして下さい。

②タイトル画面が表示されたら、いずれかのボタンを押してください。

③遊びたいモードをUPキーとDOWNキーを使って選択し、ENTERキーで決定して下さい。

電源を切る時の注意事項

右図のようなメッセージウインドウが出ているときは、絶対に電源を切らないで下さい。
この画面が出ている時に電源を切ると、記録したデータが消えてしまう恐れがあります。

各モードについて

GAME

16種類のゲームを遊ぶことができます。

SET UP

名前登録、BGM、データの消去などの設定が行えます。

DATA

各種ゲームの成績などを見ることができます。

GAME

ゲーム一覧

下記にある16種類のゲームを遊ぶことができます。
ゲームの遊び方については、別紙のルールブックをご参照下さい。

MODE	GAME	OPTION
01 (ゼロワン)	301	ROUND LIMIT PARITY PLAY SINGLE BULL 50/25 SHANGHAI MASTER OUT DOUBLE OUT DOUBLE IN
	501	
	701	
	901	
	1101	
	1301	
	1501	
CRICKET (クリケット)	CRICKET	ROUND LIMIT
	CUT THROAT CR.	
	★ROULETTE CR.	
PRACTICE (プラクティス)	COUNT-UP	SINGLE BULL 50/25
	ROTATION	
	★TRAINING	
PARTY(パーティー)	★REVERSE	MANIAC
MEDLEY (メドレー)	01＋CRICKET	
	COUNT-UP＋01	

※ ★の付いているゲームはTV−DARTSのオリジナルゲームです。

オプションの設定方法

オプション項目のあるゲームは、ゲームが始まる直前に、ゲームをスタートさせるか、オプションを選択するかを選ぶことができます。

オプションを設定する場合は、右図の画面でオプションを選んでENTERキーを押してください。

オプション画面では、各項目にカーソルをあわせた状態でENTERキーを押すことで、オプションの内容を変更することができます。

オプションの設定が決まったら、UPキーとDOWNキーでカーソルを移動させて、NEXTのところでENTERキーを押すと次に進むことができます。
まず全体にかかわるオプションを選択し、次に各プレイヤーごとのオプションを選んで決定するとゲームをスタートさせることができます。

※ ゲームによっては、全体にかかわるオプションのみのゲームや、各プレイヤーごとのオプションのみのものもあります。

オプション	使用ゲーム	説明
ROUND LIMIT	01 CRICKET CUT THROAT CR. ROULETTE CR.	ラウンドの制限を、デフォルトラウンド数か、99ラウンドのどちらかに設定することができます。ONにするとデフォルト。OFFにすると99ラウンドまで遊ぶことができます。
PARITY PLAY	01	01の先攻有利をなくすため、いずれかのプレイヤーが0点にしたとしても、そのラウンドが終わるまではプレイを続けることができます。
SINGLE BULL	01 COUNT-UP	シングルブルの得点を50点か25点のどちらか選ぶことができます。
SHANGHAI	01	1スローで同じナンバーのシングル、ダブル、トリプルに当たった場合、勝ちとするゲーム設定です。
MASTER OUT	01	ダブルエリアかトリプルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE OUT	01	ダブルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE IN	01	ゲームスタート時、ダブルエリアで得点するまでは得点を減らすことができません。
MANIAC	REVERSE	相手のエリアに当ててしまうと、エリアの持ち主に得点が入ります。 また、ボーナス点についてもエリア×10点ではなく、持っているエリアの得点に依存して換算されます。

SET UP

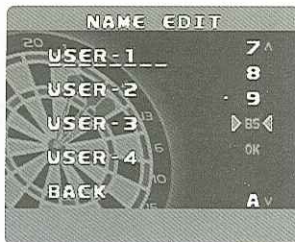
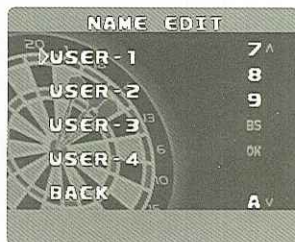
NAME EDIT　名前の変更

変更したいプレイヤーをUPキーとDOWNキーで選んでENTERキーを押してください（初期状態ではユーザー名が「USER−1」から「USER−4」と入っています）。

次に、カーソルの先が「BS」になっていることを確認しENTERキーを押すと一文字ずつ消去することができます。

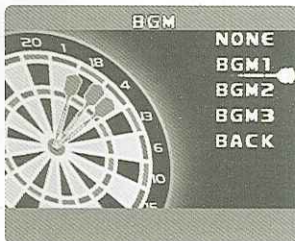
UPキーまたは、DOWNキーを押すと、カーソルにはさまれた文字列が上下に移動するので、入力したい文字にカーソルを合わせてENTERキーを押すと文字を入力することができます。

名前を入力し終わったら「OK」にカーソルを合わせてENTERキーを押して下さい。

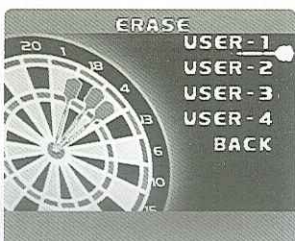
入力中にダーツボードのセグメントを押すと、いつでも「OK」にカーソルを飛ばすことができます。

※ プレイヤーエントリー画面で表示される「GUEST」は変更することができません。

BGM　BGMの変更

BGMを3曲の中から選択することができます。UPキーとDOWNキーで「BGM」を選んでENTERキーを押すとBGMが変更されます。「NONE」を選択するとBGMがOFF状態になります。

※ セグメントに当たった音など効果音は消すことができません。
テレビのボリュームを使って調整してください。

ERASE　データの消去

データを消去したいプレイヤーをUPキーとDOWNキーで選んでENTERキーを押して下さい。

※ 一度消したデータを復元することはできませんので、データを消す時は注意して下さい。

DATA

下記のように4人分のデータを記録することができます。
※「GUEST」を使ってプレイした場合、データには記録されません。
※ スコアの記録はゲーム終了時に自動的に行われます。途中でやめたゲームは記録されません。

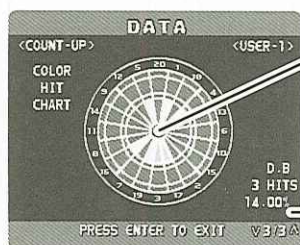
＜メイン画面＞
データを見たいユーザーをUPキーとDOWNキーで選んでENTERキーを押して下さい。

詳細画面に入ると、UPキーとDOWNキーでページを移動、ENTERキーでメイン画面に戻る事ができます。

＜詳細画面／1ページ目＞
レーティング、カウントアップ、01、クリケットのデータを見ることができます。
アベレージ、レーティングは最近の16ゲームの成績を元に算出しています。
ハイスコア等については、通算の値の中で最も高いものが表示されています。

＜詳細画面／2ページ目＞
各種アワードの回数を9999回までカウントできます。
表示アワードについての詳細は、「アワード一覧」をご覧下さい。

＜詳細画面／3ページ目＞
カウントアップのゲーム結果を元に、当たった回数を色であらわした分布図です。「Color Hit Chart（CHC）」と呼んでいます。
ゲーム画面では、1投ごとに色が変化し、合計24色で表現されていますが、データ画面では下図のような色調の変化で5投ごとに色が変化し合計48色の変化で表示されています。

● 画面の見方

現在選択されているセグメント（点滅しているところ）

選択されたセグメントの詳細情報
命中回数と命中率。

1セグメントあたり240回までカウントすることができます。任意のセグメントで240回を越えた場合、命中率の計算は計算されなくなります。

● データのリセットについて
このシステムはほかのデータを消すことなく、単独でリセットすることができます。この画面が表示されている状態で、ダーツボードのブルを1秒以上押すことでいつでもリセットすることができますので、カウントアップの狙いを変えたときや、カウンターがいっぱいになった時など、用途に合わせてリセットを使って下さい。

少 ⟸ 矢の当たった回数 ⟹ 多

アワード一覧

S.BULL	外側のブルに当たった時のアワード。演出はD.BULLと同じ。
D.BULL	内側のブルに当たった時のアワード。演出はS.BULLと同じ。
T20	20のトリプルに当たった時のアワード。
L LOW TON	1スローで101点以上とった時のアワード。
H HIGH TON	1スローで151点以上とった時のアワード。
80 TON 80	1スローの全てが20のトリプルに当たり、180点をとった時のアワード。
3 3 IN THE B.	「THREE IN THE BLACK」の略。1スローの全てがダブルブルに当たった時のアワード。
SKULL	1スローの合計が10点未満の場合のNGアワード。
5 5 COUNT	クリケットゲームで、1スローで5マーク取った場合のアワード。
6 6 COUNT	クリケットゲームで、1スローで6マーク取った場合のアワード。
7 7 COUNT	クリケットゲームで、1スローで7マーク取った場合のアワード。
8 8 COUNT	クリケットゲームで、1スローで8マーク取った場合のアワード。
9 9 COUNT	クリケットゲームで、1スローで9マーク取った場合のアワード。
W WHITE HORSE	1スローの全てが異なる有効なクリケットナンバーのトリプルに当たった時のアワード。
HAT TRICK	1スローの全てがブルに当たった時のアワード。
3 3 IN A BED	1スローのすべて同じ有効なエリアのダブル、もしくはトリプルに入った時のアワード。

※ アワードによって内容が重複するものは、画面での演出は一種類ですがデータ上は内容が重複するアワードも同時に記録しています。

例）カウントアップで3投ともT20にあたった場合
画面アワード:TON 80
同時記録アワード：3 IN A BED、HIGH TON

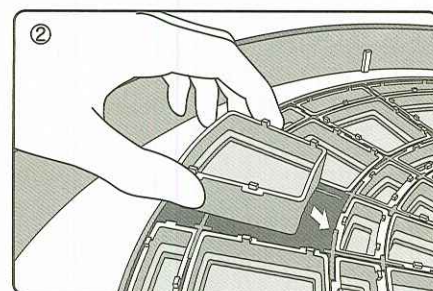
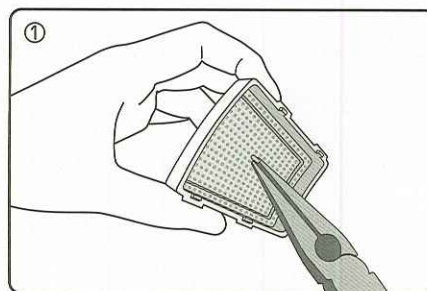
メンテナンスの方法

チップが折れて穴に詰まったり、セグメントが割れた場合は下記の手順でメンテナンスを行ってください。
※チップ、シャフト、フライト、セグメントは消耗品です。
1. AVケーブルと、ACアダプタを本体からはずして下さい。
2. 本体を壁からはずし、セグメントの面を下にして、置いて下さい。
（必ず平らなところで作業を行って下さい。）

3. 本体裏面の↑のついているビスをはずして下さい。

注意！ ↑の付いていないビスは絶対に取らないで下さい。
接点のシートは絶対に触らないで下さい。

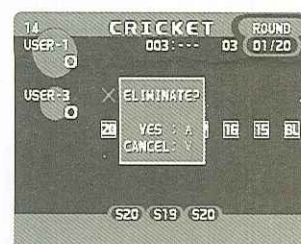
はずしてもよいビス

4. 問題のあるセグメントを取り出します。
①チップ詰まり…つまったチップをラジオペンチなどで引き抜きます。
②セグメントの交換…新しいセグメントと取り替えて下さい。
交換用セグメントは弊社お客様サービスセンターにて取り扱っております（有償）。詳しくは、お客様サービスセンターにお問い合わせ頂くか、TV−DARTSのホームページをご覧下さい。

裏技

「TV−DARTS」を使いこなす、裏技を紹介します。

修正機能（ELIMINATE）！

ゼロワン、クリケット（カットスロート、ルーレットクリケットは不可）、カウントアップでは、最後に投げた得点をUPキーを押すことで修正することができます。
修正ができるタイミングでUPキーを押すと右図のようなウインドウが出ます。もう一度UPキーを押して直前の点数を削除し、その後セグメントを押して正しい入力を行って下さい。

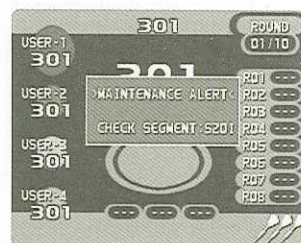
※ 修正ができるのは、3ダーツするまでの間か、「PRESS PLAYER CHANGE」の表示が出ている間のみです。先に進んでしまった場合は修正はできません。

名前入力簡単機能！

文字入力中にいずれかのセグメントを押すことで、自動で「OK」までカーソルを飛ばすことができます。
また、「OK」に飛ばした状態でもう一度セグメントを押すとその前に入力していた文字まで戻ることができます。

ソフトリセット機能！

間違えてゲームに入ってしまった時など、電源を切らずにトップ画面に戻る機能です。
DOWNキーを押しながらUPキーを押し、1秒間ボタンを押し続けてください。
（UPキーを先に入力した場合はソフトリセットがかかりません。必ずDOWNキーを先に押してください。）

メンテナンスアラート

ゲーム中、セグメントのスイッチが押されたままの状態になると右図のような画面が出ることがあります。
このような画面がでた場合は、「CHECK SEGMENT:」の後に書かれたセグメントを軽く動かして下さい。
問題が解決しない場合は、ほかのセグメントに問題があることも考えられますので、全てのセグメントを同じようにチェックして下さい。

—お客様へ—
この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。
〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
(株)エポック社お客様サービスセンター TEL.029-862-5789
（電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。）
[電話受付時間] 月〜金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)10時〜12時、13時〜17時

発売元
株式会社エポック社
東京都台東区駒形2-2-2

ルールブック

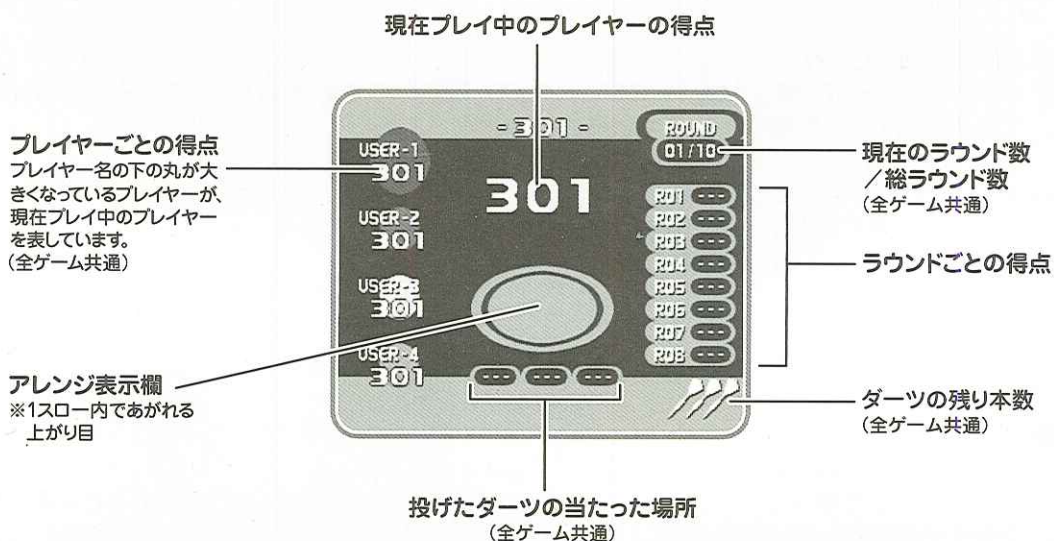
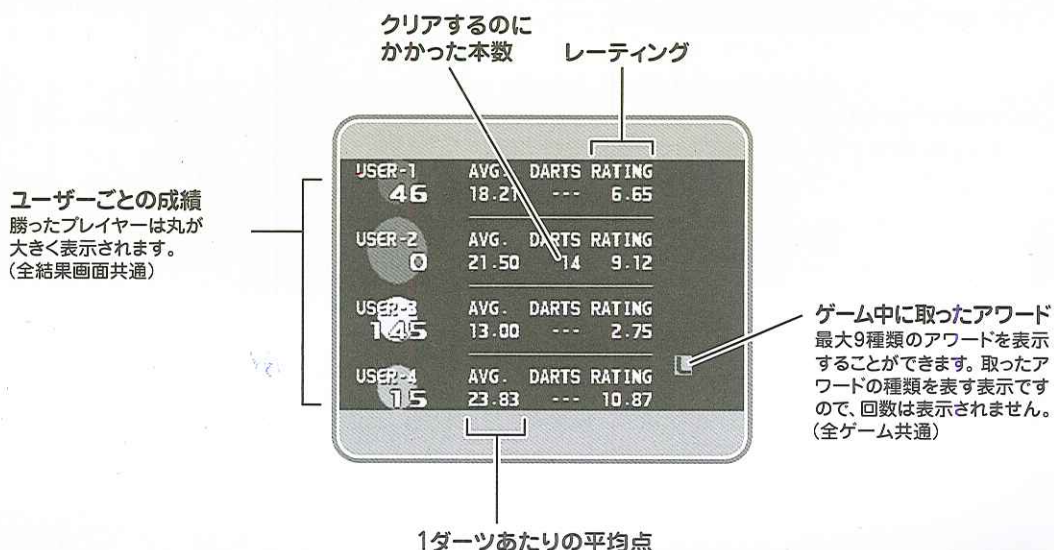
<URL> http://tv-darts.epoch.jp

01（ゼロワン）

★プレイ人数:1～4人
★ターゲット:すべてのエリア
★持ち点:301～1501
★デフォルトラウンド数:301＝10R、501＝15R、701以降＝20R
★WIN:持ち点を最も早く0点ちょうどにしたプレイヤー
or
ラウンド終了時最も持ち点の低かったプレイヤー

★★ルール★★

ダーツボードに当たった得点を持ち点から減算していき、ぴったり0点にするゲームです。持ち点が0点以下になってしまった場合は「BUST(バースト)」と表示され、「バースト」する前のラウンドの持ち点に戻ってしまいます。
また、「バースト」した場合は、その場でラウンドが終了しますので、例えば1投目で「バースト」した場合は2投目、3投目を投げることはできません。

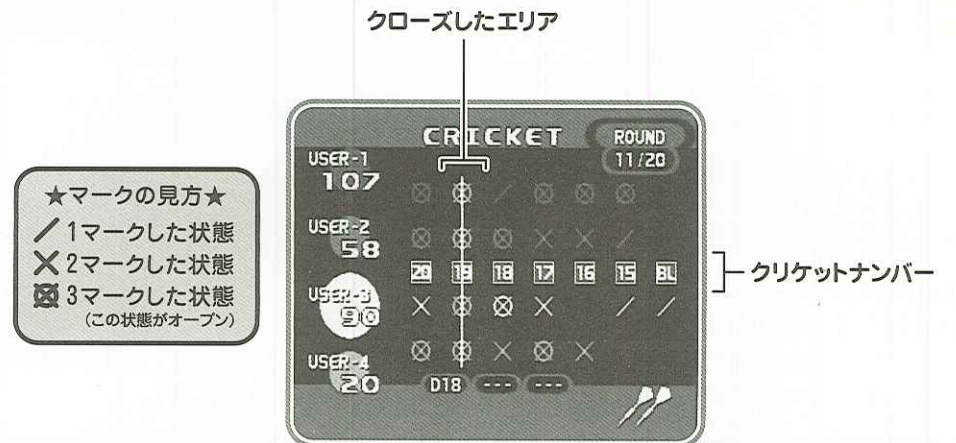
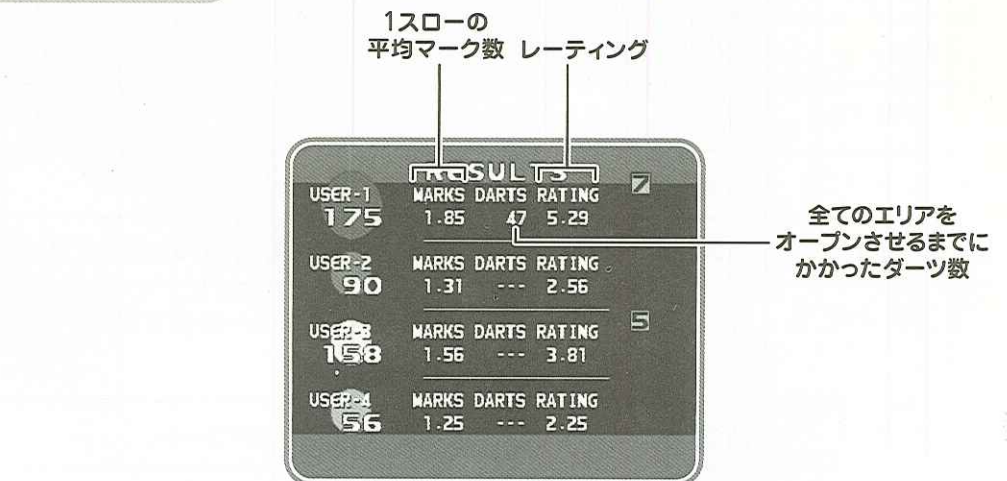
ゲーム画面の見方

結果画面の見方

CRICKET（クリケット）

● CRICKET（クリケット）

★プレイ人数:1～4人
★ターゲット:15、16、17、18、19、20とBULL
★持ち点:0
★デフォルトラウンド数:20R
★WIN:全てのターゲットをオープンさせ、かつ最も得点の高いプレイヤー
or
ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

★★ルール★★

シングル→1マーク、ダブル→2マーク、トリプル→3マークとカウントし、一つのターゲットに対し3マークするとそのエリアを「オープン」させた状態になります。オープンさせたターゲットに当てると得点を得ることができます。
複数のプレイヤーで遊ぶ場合、プレイヤー全員が同じターゲットをオープンさせると、「クローズ」となり全員がそのターゲットから得点を得られなくなります。
2Pで遊ぶ時は、相手との得点差に200点以上の開きが出てしまうと、まだクローズしていなくても得点が入らなくなってしまい、「OVER KILL(オーバーキル)」と表示されます。

ゲーム画面の見方

結果画面の見方

※得点が9999点を超えた場合、得点表示欄には「OVER」と表示されますが、実際の得点についてはコンピュータの内部で正確にカウントしてます。

● CUT THROAT CRICKET（カット スロート クリケット）

★プレイ人数:3～4人
★ターゲット:15、16、17、18、19、20とBULL
★持ち点:0
★デフォルトラウンド数:20R
★WIN:全てのターゲットをオープンさせ、かつ最も得点の低いプレイヤー
or
ラウンド終了時、最も得点の低いプレイヤー

★★ルール★★

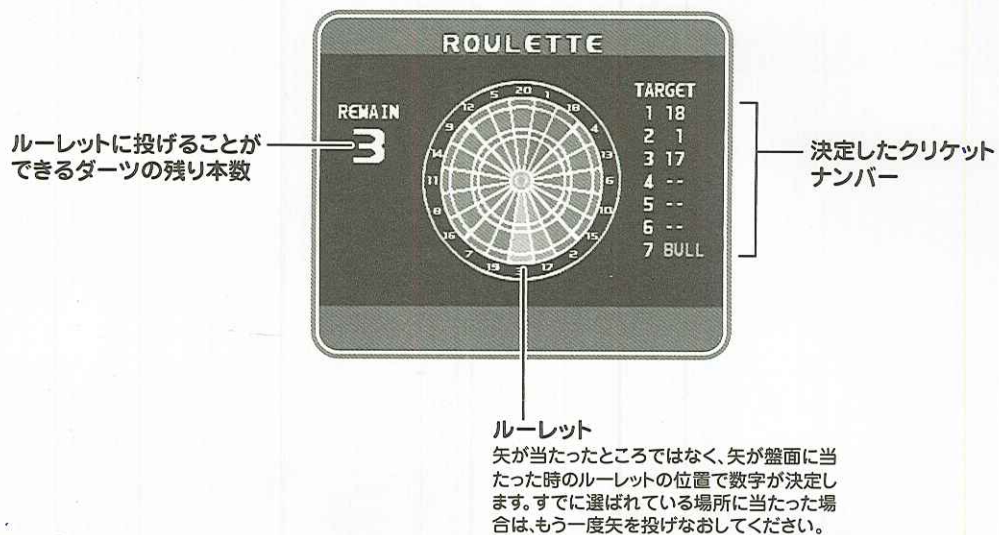
基本的なルールはクリケットと同じです。
自分がオープンさせたターゲットに矢が当たった場合、まだそのターゲットをオープンさせていない他のプレイヤーに得点が入ります。クリケットとは逆に、得点が低いほうが勝ちになります。また、得点が1位でない状態のプレイヤーが全クリケットエリアを誰よりも早くオープンさせた場合、そのプレイヤーに対して得点でも、エリア数でも負けているプレイヤーは「SPOILER」といってゲームを行う権利を失います。

● ROULETTE CRICKET（ルーレット クリケット）

★プレイ人数:1〜4人
★ターゲット:ルーレットによって選ばれた6つのナンバーとBULL
★持ち点:0
★デフォルトラウンド数:20R
★WIN:クリケットと同様

★★ルール★★

基本的なルールはクリケットと同じです。
ゲームの前にルーレット画面がでるので、1人1本ずつ矢を投げてクリケットナンバーを決めてください。同じところに当たったら、もう一度やり直しになります。6つのクリケットナンバーが決まったらゲーム開始です。

ルーレット画面の見方

PRACTICE（プラクティス）

● COUNT−UP（カウントアップ）

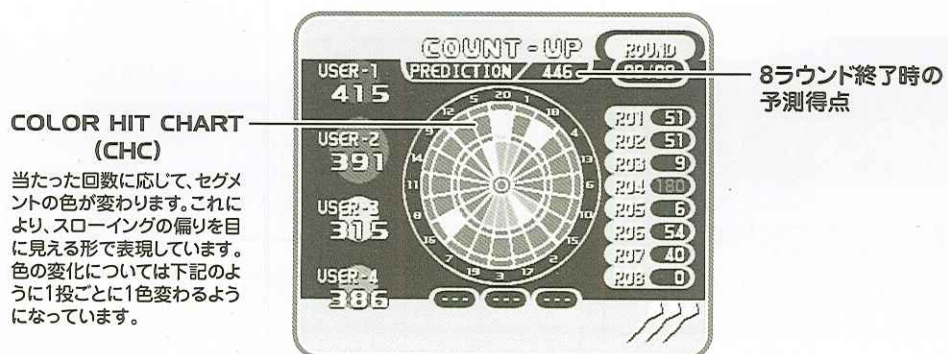
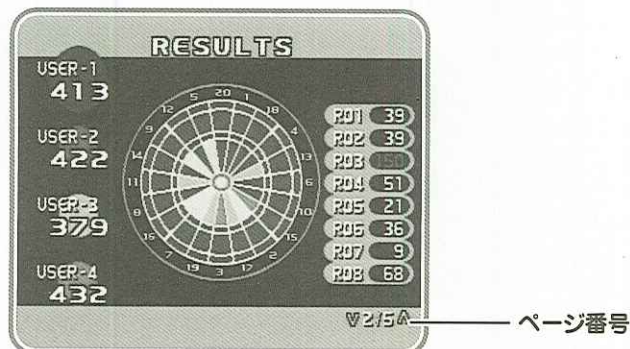
★プレイ人数:1〜4人
★ターゲット:全てのエリア
★持ち点:0
★ラウンド数:8R
★WIN:8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

★★ルール★★

当たったエリアの得点を加算してゆき、8ラウンドの合計点を競うゲームです。本製品では、独自のシステムを使い、プレイヤーごとに当たったエリアの分布を見ることができます。

ゲーム画面の見方

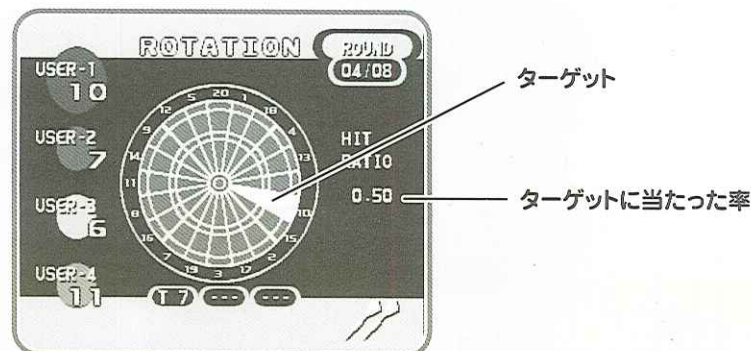
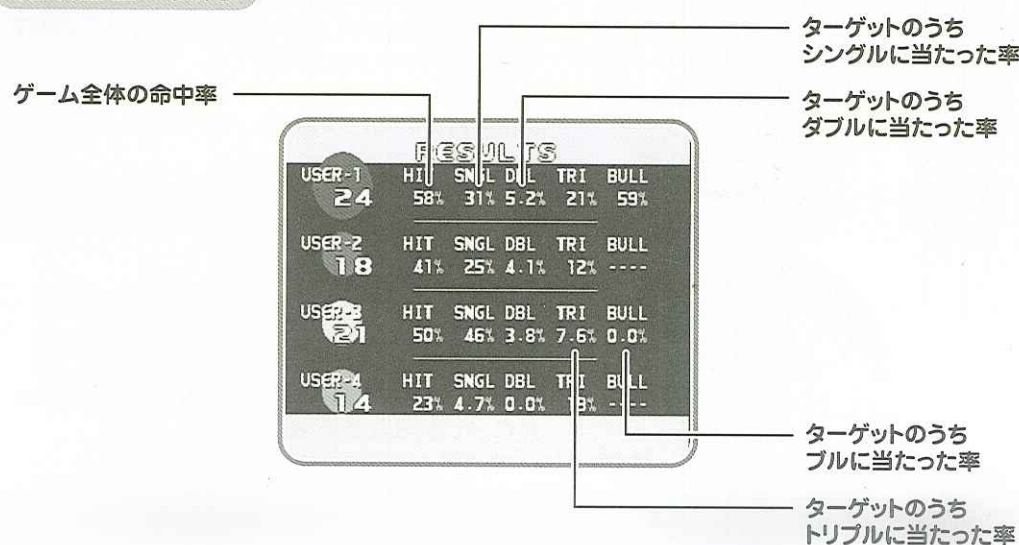
結果画面の見方

S.B.:シングルブルに当たった回数
D.B.:ダブルブルに当たった回数

この画面でDOWNキーを押すとプレイヤーごとのCHCを見ることができます。

● ROTATION（ローテーション）

★プレイ人数:1〜4人
★ターゲット:画面で指定されるエリア
★持ち点:0
★ラウンド数:8R
★WIN:最も早くGOALしたプレイヤー
or
8ラウンド終了時最もポイントの高いプレイヤー

★★ルール★★

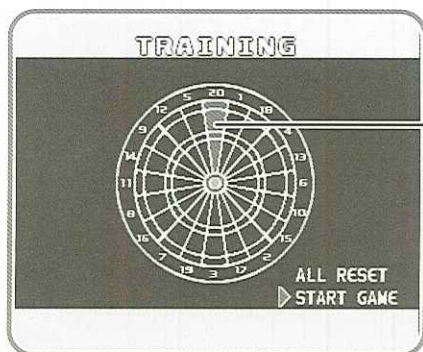
ターゲットが1から順にポイントの分だけ進んでいきます。ポイントは、シングル→1ポイント、ダブル→2ポイント、トリプル→3ポイントと換算し、例えば、ターゲットが「1」の場合、1のトリプルに当てれば一気に「4」まで進むことができます。20までポイントを進めたら、次にブルを狙い3投当てればゴールです。ブルには必ず3投当てる必要がありますので、18のトリプルなどに当たった場合でもポイントは20以上進みません。
また、3投目をターゲットのナンバーに入れることができれば、「EXTRA THROW」となり、ボーナススロー（3ダーツ）を投げることができます（ラウンドは進みません）。誰か一人がクリアしても、そのラウンドが終了するまでは続けることができます。同じラウンド内で複数のプレイヤーが24ポイントに達した場合は、命中率の高いほうが勝ちになります。

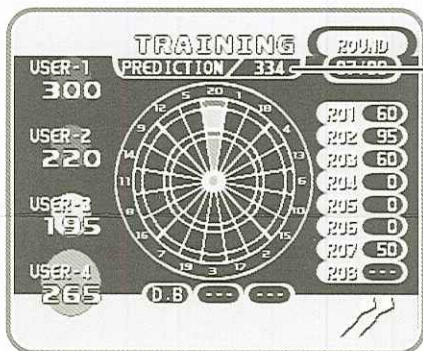
ゲーム画面の見方

結果画面の見方

● TRAINING(トレーニング)

★プレイ人数:1〜4人
★ターゲット:ユーザー指定のエリア
★持ち点:0
★ラウンド数:8R
★WIN:8ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

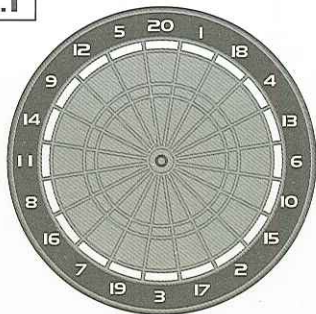
★★ルール★★

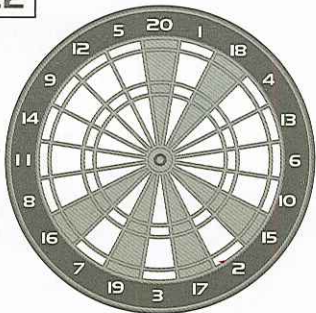
練習したいエリアを自分で選んで決めることができます。選んだエリアでの得点を競います。

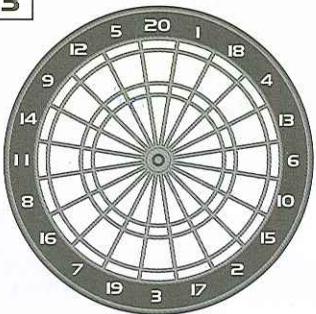
ゲーム画面の見方

上図の画面で、練習したいセグメントを指で押すとエリアを選択することができます。
同じセグメントをもう一回押すと、選択をキャンセルすることができます。
選択し終わったら「START GAME」を選んでENTERキーを押して下さい。

※ダブルブル(緑色になっているところ)は必ず選択されるエリアです。
選択を解除することはできません。
※シングルブルは25点です。オプションなどで変更することはできません。

基本的な画面構成はカウントアップと同じです。選んだエリアのみがグレーになり、
1投当たるごとに色が変わります。

効果的な練習方法

LEVEL.1

<初級編>
まずは「ダブルリングの内側」を選択して全てが命中するように練習しましょう。
慣れたら「トリプルリングの内側」「上半分」「下半分」「4分の1カット」など、徐々にエリアを狭めていきます。

LEVEL.2

<中級編>
ゲームごとの戦略的に必要な部分を重点的に練習します。
01の上達のためには「ダブルエリアのみ」「トリプルエリアのみ」「8・16のみ」などが有効です。
クリケットの上達のためには「クリケットナンバーのみ」「クリケットナンバーのトリプルのみ」などを練習しましょう。

LEVEL.3

<上級編>
「ブルのみ」「T20のみ」など、一つのセグメントだけをピンポイントで選択して練習をしましょう。

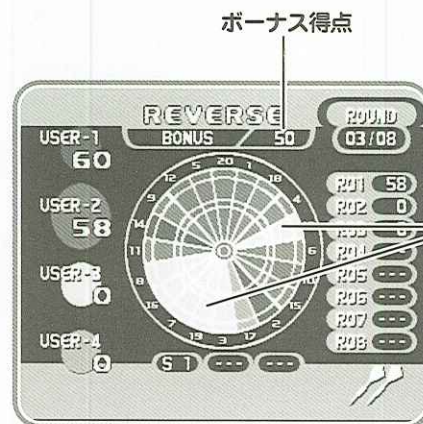
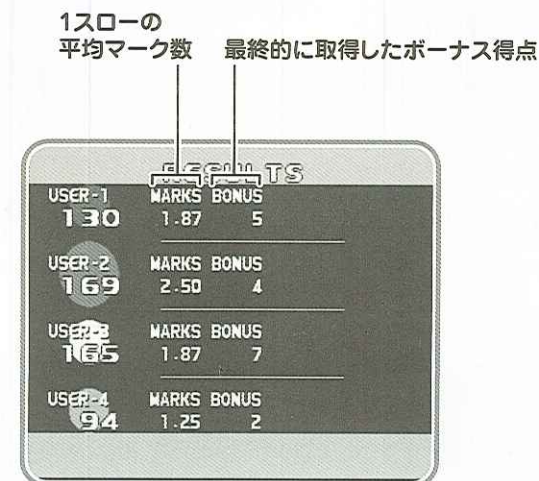
PARTY(パーティー)

● REVERSE(リバース)

★プレイ人数:2〜4人
★ターゲット:全てのエリア
★持ち点:0
★ラウンド数:8R
★WIN:8ラウンド終了時最も得点の高いプレイヤー

★★ルール★★

ダーツの盤面を利用して、オセロの要領で陣取りゲームをします。シングル→1マーク、ダブル→2マーク、トリプル→3マークとカウントし、1マークで陣地を自分のものにできます。
また、自分の陣地に当てれば得点を得ることができます。例えば、最初に20のトリプルに当てたとすると1マーク目で陣地を取り、残り2マーク分の得点が入ります。
ゲーム終了時、自分の持っているエリアにあわせたボーナス得点が入り、ボーナスを足した状態で最も得点の高いプレイヤーが勝ちになります。
ゲーム中にブルに当たると、盤面上の陣地が全てクリアになります。その時、リセットされるのはエリアのみで得点はリセットされることはありません。

ゲーム画面の見方

結果画面の見方

MEDLEY(メドレー)

● 01 + CRICKET(ゼロワン + クリケット)
● COUNT−UP + 01(カウントアップ + ゼロワン)

★プレイ人数:2人
★WIN:2ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー
or
3ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー

★★ルール★★

2戦続けてゲームをし、トータルで勝敗を競います。
2戦終了時に引き分けの場合のみ、3戦目をすることが可能です。3戦目のゲームは、選んだメドレー2ゲームのうち、どちらかのゲームを選ぶことができます。

1ゲーム目の結果画面

2ゲーム目の結果画面（引き分けの場合）

ダーツ用語集

● **AWARD（アワード）**
投げた目によって出る「ご褒美」です。
1スローで101点以上取った場合、1スローでブルに3回当たった場合など、沢山のアワードがあります。TV−DARTSで出るアワードは下記の16種類のアワードです。

S.BULL	外側のブルに当たった時のアワード。演出はD.BULLと同じ。
D.BULL	内側のブルに当たった時のアワード。演出はS.BULLと同じ。
T20	20のトリプルに当たった時のアワード。
LOW TON	1スローで101点以上とった時のアワード。
HIGH TON	1スローで151点以上とった時のアワード。
TON 80	1スローの全てが20のトリプルに当たり、180点をとった時のアワード。
3 IN THE B.	「THREE IN THE BLACK」の略。1スローの全てがダブルブルに当たった時のアワード。
SKULL	1スローの合計が10点未満の場合のNGアワード。
5 COUNT	クリケットゲームで、1スローで5マーク取った場合のアワード。
6 COUNT	クリケットゲームで、1スローで6マーク取った場合のアワード。
7 COUNT	クリケットゲームで、1スローで7マーク取った場合のアワード。
8 COUNT	クリケットゲームで、1スローで8マーク取った場合のアワード。
9 COUNT	クリケットゲームで、1スローで9マーク取った場合のアワード。
WHITE HORSE	1スローの全てが異なる有効なクリケットナンバーのトリプルに当たった時のアワード。
HAT TRICK	1スローの全てがブルに当たった時のアワード。
3 IN A BED	1スローのすべて同じ有効なエリアのダブル、もしくはトリプルに入った時のアワード。

● **ARRANGE（アレンジ）**
ゼロワンゲームで残り1スローであがることのできる「上がり目」です。
自分の狙いやすいナンバーに、持ち点を調整して投げるように心がけましょう。

● **BULL（ブル）**
ダーツボードの真ん中。「牛の目」に似ていることから、「ブルズアイ」と呼ばれる部分です。
外側の赤い部分はシングルブル（アウターブル）、内側の黒い部分はダブルブル（インブル）と呼びます。

● **CLOSE（クローズ）**
クリケットで2人以上がプレイした場合、1つのナンバーに対し、プレイヤー全員がオープンさせた状態のこと。クローズするとそのナンバーから得点を得られなくなります。

● **FAT BULL（ファットブル）**
シングルブルが50点になっている状態をファットブルを呼びます。
ソフトダーツでは、クリケット以外のゲームで広く用いられています。この状態は実質シングルブルもダブル扱いになりますので、01のダブルイン、ダブルアウト、マスターアウトの設定の場合も、シングルブルが有効になります。

● **FLIGHT（フライト）**
ダーツの羽の部分を指します。
又、データ画面で用いる場合はダーツの級を表しています。
N、C、CC、B、BB、A、AA、S の順で上に行くほどレベルが高くなります。

● **OVER KILL（オーバーキル）**
クリケットゲームの2人用で、相手との得点差が200点を超えた場合、勝っている方は得点を得ることができません（マークすることはできます）。

● **OPTION（オプション）**
ゲームによってさまざまなオプションを設定することができます。
オプションの詳細は下記の通りです。

オプション	使用ゲーム	説明
ROUND LIMIT	01 CRICKET CUT THROAT CR. ROULETTE CR.	ラウンドの制限を、デフォルトラウンド数か、99ラウンドのどちらかに設定することができます。ONにするとデフォルト。OFFにすると99ラウンドまで遊ぶことができます。
PARITY PLAY	01	01の先攻有利をなくすため、いずれかのプレイヤーが0点にしたとしても、そのラウンドが終わるまではプレイを続けることができます。
SINGLE BULL	01 COUNT-UP	シングルブルの得点を50点か25点のどちらか選ぶことができます。
SHANGHAI	01	1スローで同じナンバーのシングル、ダブル、トリプルに当たった場合、勝ちとするゲーム設定です。
MASTER OUT	01	ダブルエリアかトリプルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE OUT	01	ダブルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE IN	01	ゲームスタート時、ダブルエリアで得点するまでは得点を減らすことができません。
MANIAC	REVERSE	相手のエリアに当ててしまうと、エリアの持ち主に得点が入ります。 また、ボーナス点についてもエリア×10点ではなく、持っているエリアの得点に依存して換算されます。

※ マスターアウトとダブルアウトがどちらもONになっている場合は、マスターアウトが優先になります。

● **OPEN（オープン）**
クリケットゲームで、同じナンバーに3マークして、次回からそのナンバーで得点を得る事ができる状態のことを指します。

● **RATING（レーティング）**
ダーツの上手さを表す指数です。
スタッツを集計して18段階でわかりやすく表現したものです。

● **SEPARATE BULL（セパレートブル）**
シングルブルが25点になっている状態をセパレートブルと呼びます。

● **STATS（スタッツ）**
1ラウンドあたりの平均点や、一投ごとの平均点を表します。
TV−DARTSではゼロワンゲームは一投ごとの平均点、クリケットでは1ラウンドごとのマーク数の平均を表しています。また、TV−DARTSでは100％スタッツを採用しています。

● **9DARTS（9ダーツ）**
501を3回のスロー（9本のダーツ）で終了させること。
501を最短でクリアした状態のことです。